

# コンパイルクラブ23





# CNN

COMPILE  
CLUB



(新潟県・あまみ)

## 新作情報

7月20日は、待望の魔導師ラルバの発売日。ランダーⅢの開発、ドタバタと進行中。

## くんさんづけ

コンパイルでは、名前を呼ぶときには、くん/さんを付けようと決まっていた。いままで、\*\*先生とか\*\*氏とか呼ぶ人がいたりするので禁止だ!と、社長じきじきのお達し。だが、つぎの日、社長は叫んでいた。「木戸氏どこお?」

## あいさつをしよう

コンパイルでは、元気にあいさつをしようと、決まっていた。しかし、案外、おはよう!などと爽やかにするのは抵抗あったり、めんどーだったりするものである。そこで、省略形がもちいられる。あよう!になり、あうああ、になり、しまいには、あーになってしまう。コンパイルでは朝、うなり声が響く。

## 加藤くんありがとう

595番の加藤くんが、東京修学旅行のおみやげペナントを送ってくれた。企画室の壁にはりました。ありがとう。君には企画室にあるマッピーのチラシとファルコムディスク

ースを送ろう。

## プレゼント

コンクラ編集部では、角川メディアオフィスにおさるの忍者を忍び込ませて、いろいろとノベルティグッズを盗ませてきたぞ。そこでコンクラ読者ちゃんに、それをババーンとプレゼントしてあげようというわけだ。ひゃっほう (今のコンクラの流行語)。欲しいやつは下の募集!に応募してくれたまえ。ちなみに俺のいところに“くばたまえ”という女がいるぞ。締切は、7月末。

賞品は、

- ①マル勝テレカ1名
- ②マル勝ステッカーたくさん
- ③原稿用紙+ペンセット4名
- ④角川ミニバインダー5名
- ⑤角川のボールペン・シャープペンシルたくさん

## 募集!

①ニュース

CNNでは、君達から、コンパイルやゲームやその他のニュースを募集

中だ。

②大好き

ハガキ一杯に、好きなもの(人名でもタイトルでもおかしでも何でも可)をなるべく何種類もたくさん書いて

送るように。どんな小さい字でもいいぞ。

③連載葉書絵本

第1回目の募集は、表紙。葉書に、自分で考えた絵本の表紙だけを書いて送るように。

タイトルも勝手に考えろ。宛名書きのほうに、住所氏名電話番号と、絵本のイメージを書くこと。

④おみやげ

旅行に行ったときは、その地方のぶーなおみやげや、旅行中のまぬーな写真を送ってね。

⑤写真でドン

ばかな写真を送れ。

そーいえば、前号募集のカットの王様。応募総数は、予想通り0。とほほ。カットの王様日く。送ってきなさい。



## 今号の表紙

壱さんが描いた“魔導師ラルバ”。すばらしいですね。

## 今号の感謝

斎藤さんが、ぷよぷよのぬいぐるみくれました。ありがと。

(東京都・斎藤美保)

このまんがは今年の新入社員の けみ先生に描いていただきました。いつも米光さんはこーやって人を使って自分のページで楽をするひどい奴です。

「俺にも言わせろRPG編」に予想以上の反響があり、大喜びのまいけお先生です。

久々に氷樹先生にまんがを描いていただきました。それにしても、こーやっていつも米光さんは（以下略）

第二回はついに氷樹先生の登場だっ！しかしその氷樹先生の玉稿に、龍王院弘先生は手を入れてしまうという天をも恐れぬ所業をしているぞ。どこに手が入っているか捜してみよう。

念の為に言っておくけど、このまんがは「ファ○ナルファ○ト」じゃなくて、「おすもう地獄」だからね。登場人物が似ているような気がするのよ、きっと君達の気のせいだよ、うん。

## 25 チクリ屋和也



(与野市 PN ひどり紅星)

うまいぞ。新入社員のみなさんはコピーをとりまくっていたぞ。原稿依頼とかしたいので、今度送ってくる時は、きちんと住所と電話番号も書いてね。



# 猫庭ネットワークニュース第5回

猫庭ネットワークのお時間です。このコーナーにくる葉書で、圧倒的に多いのが魔導物語、次いでラルバ。そして、ねばるぞサムライ。と、なってる。さて、唐突だが、コンパイルキャラクター人気投票をするよーん。コンパイルに関係するものは、すべて対象となる。好きなキャラクターと、その理由を書いてハガキで送るべし。

## 『魔導師ラルバ』

魔導師ラルバとの付き合いは、1988年、入社して2年目の夏あたりからだったと思う。

わいわいと一緒に遊んでいたアルバイトの少年たちと、つくったのが『魔導師ラルバ』だ。

話し込んでいると、夜が明け、正后の光が、疲労と微睡を運んできて、みんな机に伏していても、ラルバのことを考えていた。

ぼくは、セリフの修正をし、北京ダックは、ラルバのキャラクターを作った

めに、何度もラフを描いて、いつのまにか、リアルタイプQちゃんと、スナフキンに対決マンガを描いていたりした。

修行は、容量オーバーに苦しみ、もう一度やりなおすつ、と叫びながら踊ったりした。

BASICで、しかも音楽もつけないミニゲームであるにもかかわらず、ラルバに対する反響は大きかった。

ラルバの次は、アクションゲームつくる、と云っていたぼくたちは戸惑っていた。

ラルバは、あのていどじゃ、葬るこ

とができなかったんだ。ぼくらは 続編をつくることにした。

サウンドとして志鈍が参加した。

ぼくたちのチーム名を決めよう。深い夜を徹して、何時間も討議して、チーム名が決まった。『おさるの軍団』。このチーム名で、いつまでも、楽しいゲームをつくり続けていこう！

4人は、かたく誓った。

『魔導師ラルバ2』によって、ラルバ人気はますます加速した。

チーム名を『MONKEYDO』に変えた。みんな飽きっぽかったのだ。

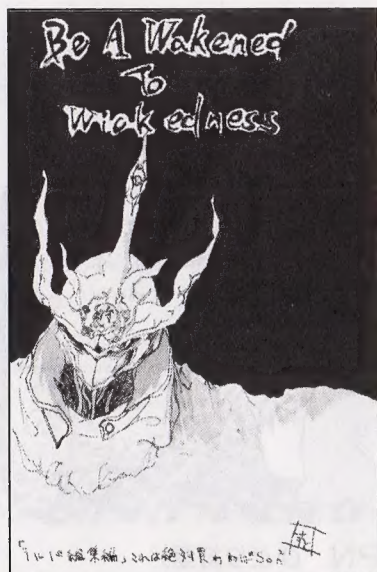
『魔導師ラルバ3』。いよいよ完結編である。白い砂塵の中、4人は佇み、決心を新たにした。

しかし、不幸なことにクリスマスがやってきた。暮れがやってきた。

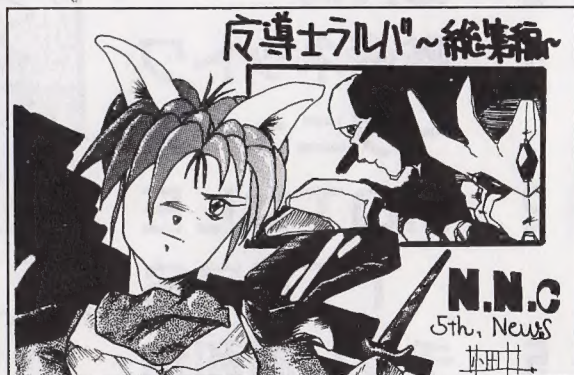
飲んだ。あばれた。レコード屋の看板を壊した(ごめんない)。ギアの黒いメンズバックを顔に塗りたくって初詣で行った。ラルバ3は、進んでなかった。反省した。猛反撃だ。

締切が近づいた。

しかし、グラフィックデータの入っ



(広島市・ストレイナ宮脇)  
このラルバ好き。首筋がかっこ良いぞ。



(京都市・小田中秀俊)

みんな師の字を土ってかくんだよね。あと、導も道って書くし。だめだよ。わたしはタイトルの漢字1つでも吟味してつけてるんだ。だんに画数がおおいほうが好きだけどゆー説はあるな。



たディスクが闇の力によって破壊されてしまったのだ。もう、間に合わない！が、しかし、コンパイルには、輝く超高速指の絵師、氷樹むうがいる。

いそがしいスケジュールを調整してもらい灰白の指は光を越えた。スタッフは陽と星を眺めて追い込みにはいった。

ラルバ3は、DS4号に掲載された。アンケートでも人気No.1になった。

完結編が出て以降、続編を出してという反響が止まらなかった。

ラルバZという続編のシナリオや、切り絵のイラストや、声のドラマカセットが送られてきた。社長は、続編を作らないかといった。

続編はできないけど、番外編ならできる。

番外編をつくることが決定した。プログラムがぶんたつたにボタンタッチされた。

北京ダックは、九州の大学へ行ってしまったので、グラフィックは氷樹むうに受け継がれた。

番外編やるなら、ついでに、いままでのもリメイクして、4話まとめてできるようにしよう、ということになった。

番外編作製とリメイクが始まった。ぼくの机は資料で山と化した。氷樹むうの指は思考の閃きより速い。ぶんたつたのプログラムは舞う。井上志純のサウンドに妖精が集まった。そして、完結した。

音楽も充実し、マシン語を使ってスピードも速くなった。グラフィックも良くなった。アニメーションも増え、メッセージ量も倍以上になった。

それが、7月20日に発売される「魔導師ラルバ総集編」だ。

## 魔導物語 1-2-3

魔導物語のイラストたくさんありがとございます。Mマガと、Mファンにも、送るよーに。コンクラ会員は、必ず一枚以上送る義務があるんだぞ、とフランキー堺（仮名）くんも言ってるからな。

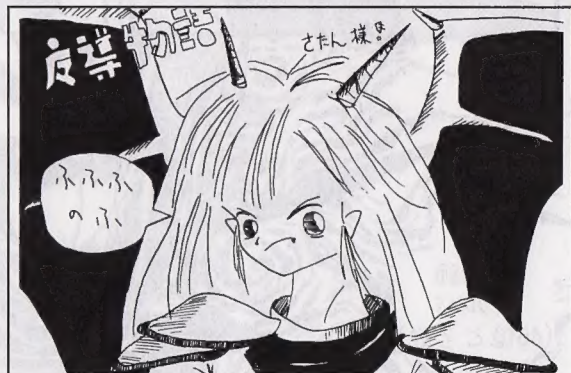
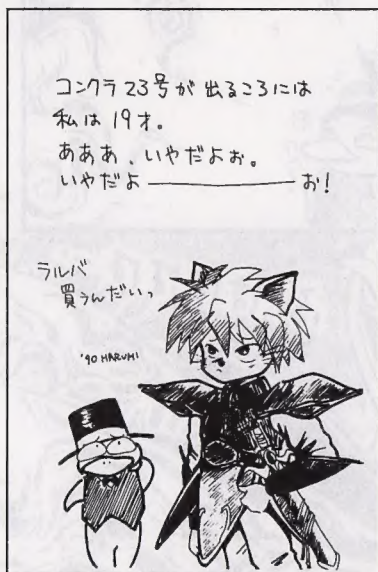
ゲームについては、わたしは、もう何も語らない。遊びなさい。ゲームがすべてを語る。歴史が応えてくれるともいうな。丹波哲郎も事の次第によって

は応えてくれるだろう。ちなみに、出版時差というものがあった、この原稿を書いている今、現在は、魔導物語バグ取りをやっているわけだ。このコンクラが出てるころには、魔導物語、発売されていると思うが、されてなかったら、泣いてるぞ。さあ、あとは、ぶあーと、ハガキ紹介でうめてみよかあー。

後楽園のそばの日の丸自転車という会社のへいに「かあくん大好き」なんて落書きが書いてあった。

(文京区・伊東SAFE)  
魔導物語よろしく、とつげくわえておけよな。でも、落書きはいけないな。

(東京都・銀電)  
美形悪役キヤラは、いいよな。ルチ將軍とか。



(長野県・三島春美)

25だ、オレさまは。25年生きていて、まだドーナツ好きだよ。悪かったな。

(長崎県・徳永隆史)

まだ、さたん様だ。1-2-3のサタン様は、若く、よりかっこよくなってるぞ。

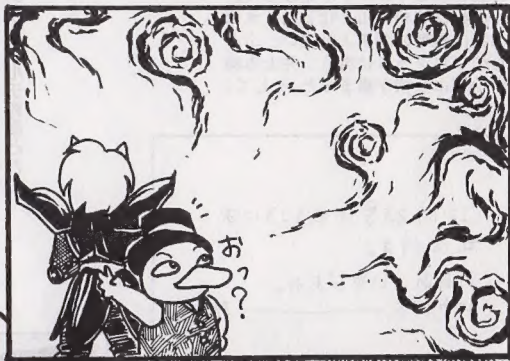


# 魔導師ラルバ

サイバーキャット (16歳)



ハーゲンダック (?) 歳



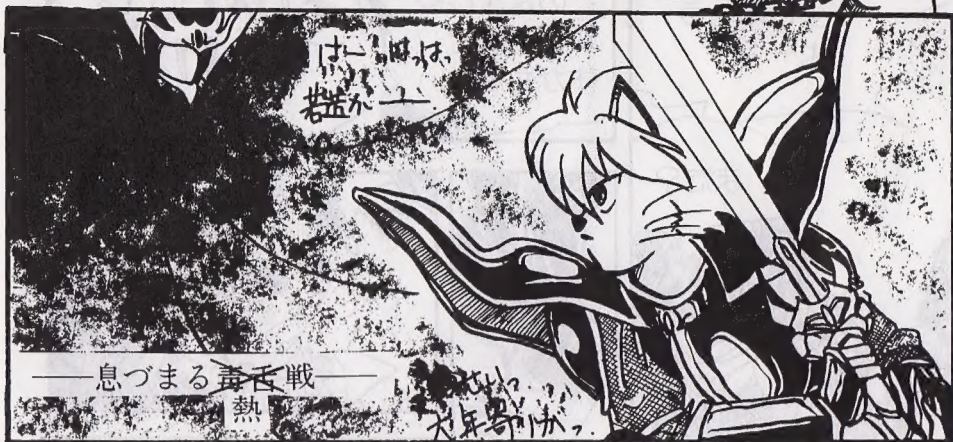
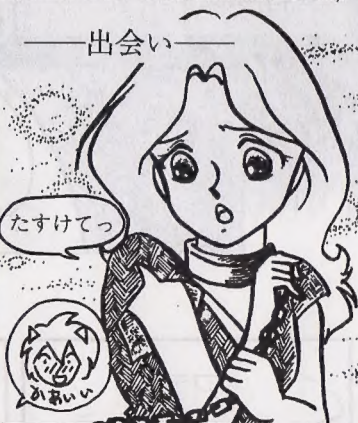
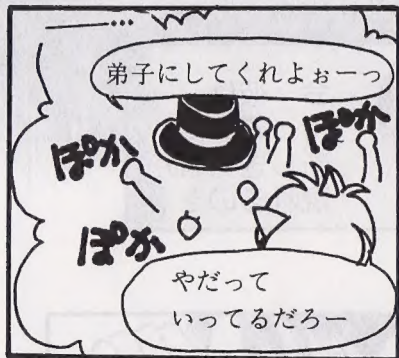
そして



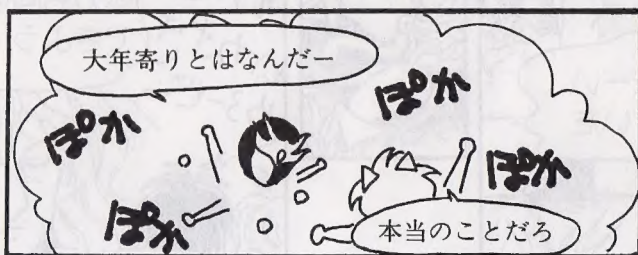
魔導師  
ラルバ  
(46億と?歳)

——今、熱き戦いが始まる——





乞う 御期待



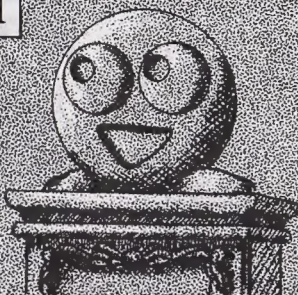
The  
END



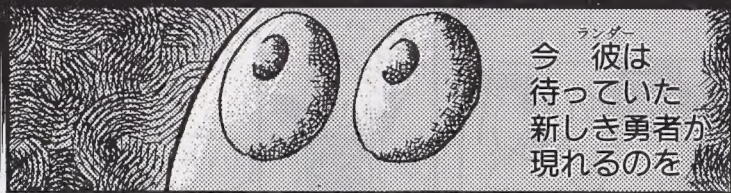
# ランダーの冒険Ⅲ

BY あねこ

そのむかし  
魔界の帝王ウァール  
を死闘のすえ  
封印した  
勇者ランダー



しかし  
邪悪な魔法使い  
の手により  
人知れぬ間に  
ウァールは復活  
していたのだった



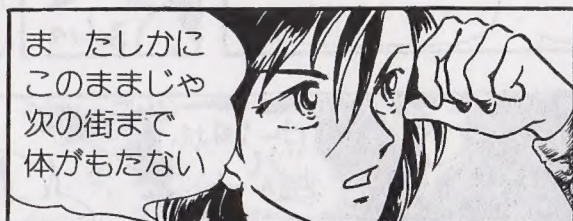
ランダー  
今彼は  
待っていた  
新しき勇者が  
現れるのを



アラン  
少し休もう  
よー

また？

足いたーい  
お腹すいた



ま たしかに  
このままじゃ  
次の街まで  
体がもたない



この 穏やかな  
昼下がり悲痛な  
声は聴くに耐えん



それで少しは  
体力も回復  
できよう…ただし



調理が悪い  
と逆効果  
だよ...



おめーら  
女3人も揃って  
イカもまともに  
焼けんのカー!!



だったら自分で  
やんなよね  
本来何でも男の  
方が上手いんだろ



やっぱり 少しはましな  
街へ 旅仲間が  
急ごう ふえる  
だろう



だいたい  
あの3人  
じゃ...



残念ながら  
君の旅の  
道づれはあの  
3人だけだ



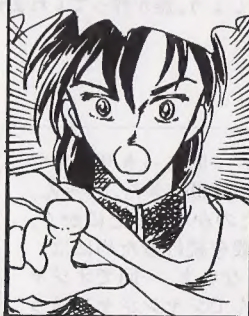
なに一つ  
どういう  
事だ!!

たしか以前  
「ランダーIIIの  
仲間は12人」  
と公表したはず



君は素直な人じゃないよ

いったい  
ぜんたい  
おまえは  
何者だ!!

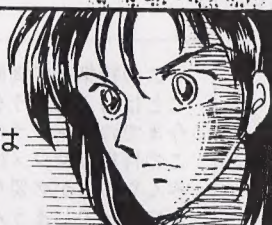


内情を  
知りすぎると  
ためにならんよ



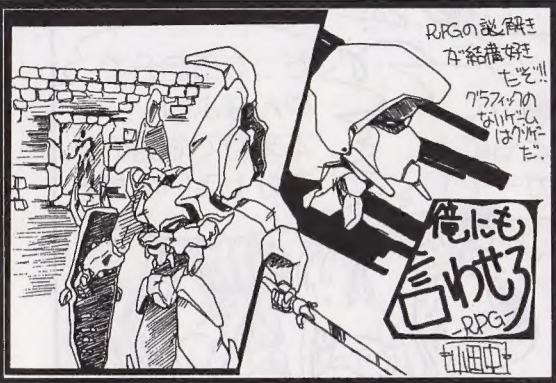
道中また会う  
ことになるろうが  
君達の健闘を  
祈ろう

彼らの  
道のりは  
長い...



つづかない





前号から始まった“俺にも言わせろ RPG編”コーナー。このコーナーは読者のみなでゲームの企画をしていき、ユーザーから見たユーザーのためのゲームを作っていこうというもの。おまけに社長のOKが出れば、パッケージソフトとして発売するぞ！ 社長にウンと言わせるためには、みんながガンバルしかない！ 詳しいことは前号を見るのだ。

## 『お茶をすすって討論会』RPGのココが好き・嫌い1

まずは千葉県の上野健次君だ。嫌いなところは、

1. 最後の敵がやたら強い
  2. レベルを上げるのがつらい
  3. 少し場所を変えただけで敵がベラボオに強くなる
  4. 武器・アイテムの値段が高い
  5. マニュアルを見ないと、魔法がどんなものかわからない
  6. マップが広すぎる
  7. 洞窟・城などの作りが複雑
  8. 冒険に関係ないことまでやらなきゃならない
- ということです。あと、体力が減っているのにどうしてあんなに強かったり素早く動けるのだろうか？ しかし、スライムにやられて自分がスライムになるゲームってないですね。

好きなところは、

1. 暇つぶしになる
  2. みんなと同じ会話ができる
  3. 感動のエンディングやオープニングがあることです
  4. MSX2版は他機種より遅く出るぶん内容が良くなったりするのがいい
- です。終わり。

次は香川県の森治樹君の意見。

僕は「経験値はある方がいい」とは思いません。だからといって経験値がなければいいという訳ではない。それはゲームの内容によると思います。でも経験値は、ほとんどが単なるスコアとなっているのが現状ではないでしょうか？アイテムでパワーアップするゲームもあるが「現実にあるわけない！」などと言う人はゲームの面白さ・存在意義を忘れている。ゲームは教育ソフトではないだろう？僕はゲームに関しては「面白けりゃいい」と思っている。あつ、ゲーム時間が長いのは賛成だけど、プレイしている時間のほとんどが経験値かせぎというのはイヤだなあ！経験値稼ぎさえも面白くするRPGが良いRPGになっているんじゃないかな？

例えば「魔導物語」のような…。ふと思ったけど「ダンジョンマスター」がうけているのは今までの作り話的なゲーム・非現実的なゲームにユーザーが嫌気がさした証明ではないだろうか？

今度は京都府の川口剛史君だ。

経験値制度だと、強くなった姿を明確に確認できるし、メリハリもつくと思うのです。何よりも、高いレベルを求めてゲームする意欲が湧きます。しかし、たいてい高いレベルになるほど経験値稼ぎに時間がかります。そうするとレベル上げは苦痛になります。ゲームによっては、いやでも苦痛を続けなければならぬものもあります。そうになったら、ゲームはすでにゲームではありません。そこがいいと考える方がいるでしょうが、僕はそんなのしたくありません。ゲームとは楽しいからやるものだし、現実生活を少しでも忘れるための心のオアシスだと思っています。

“クエスト制”のものは、一つの短い冒険をして経験値をもらえるので苦痛はありません。でも、成長をゆっくり見れない問題があります。そこで、最初は敵を倒してのレベルアップ、後半はクエストを解いてのレベルアップなんてどうでしょう。誰か作ってくれませんか？

「この特集って真面目なものなんですか？ いつもみたいに（笑）一回こっきりなんてことはねえだろうなコノヤロ。（失礼）」（東京都・水上けむろ）なんて質問がきた。う〜ん。今までのコンクラの特集って、みんなからマジメだと思われてたのかなあ。とにかく、この特集はマジメにやっているつもりですっ！！ でも、この連載を続けるためには、みんなの力が必要なんだということをわかってね。手紙が一通もこない、一回でオジャンになってしまうんだよ。というわけで、右の募集内容をよく読んでジャンジャン送ってくるように。待ってるよ！



東京都の水上げむろ君の意見。  
ゲーム時間が長いのはいいことだとありました。しかし、ドラクエⅣなどのように一つ一つのシナリオは決して長くないけど、良いゲームのものはあります。経験値や、ゲーム時間うんぬんというのは、どうでもいい。真に論ずるのは、コンセプトをしぼり、きちんとやりたいことを考えることです。何が言いたいのかというと、  
1. イメージを固める  
2. イメージ通りにうまくいくようなシナリオを作る  
3. シナリオは中学生がアラさがしをしないように気をつける  
というようなことです。

三重県の角谷和昭君の意見は、なかなかおもしろかった。  
正義のためといって生物を殺す勇者。広い世界をたった一人で治める王様。一発で殺される情けないドラゴン。せまい通路で攻撃魔法を使っても崩れない頑丈なダンジョン。雨や雪が降らないのに水不足に悩まないし、人口や住宅が少ないのに社会問題にならない街や村。仕事もしないでウロウロしている村人達。上下左右がつながっている世界。上流に行っても水源の泉がない河。使った瞬間キズを治せる薬草。何のアイテムか知らなくても使うことができる人。生き返り可能なら死人はいない……。

さて、その他の意見。  
いつも同じことしか話さないし、店が違ってても値段は同じ。とにかくリアルにしてほしい！（それに付けてもオヤツはカヘル君）  
敵を一びき倒してから逃げてても経験値がもらえない。同じ敵を倒しても、そんなに経験はつまないと思う。（月見ちひろ君）  
経験値は数値・グラフで。魔法使用には「集中力」を入れたほうがよい。（栗林文彦君）  
マニア志向、ワンパターン、前作がないと次回作ができないのがイヤ。（宮崎智吉君）  
なぜ壁の向こうが見える。ぶさぶさな主人公がいない。（バトルザウルス君） などなど…。

紙面に収めるために文章を変更していることや、全員の意見を載せられなかったことを許してね。次号はページを増やそうかなあと思ってます。あとで編集長にお願いしたいといけな。あと、世界設定について書こうと思ってたけど、載せるスペースがないから次号にします。詳しくは募集内容を見てね。

<6月7日までに意見を送ってくれた人達>  
京都府・小田中秀俊（イラスト）  
千葉県・勝又健次  
三重県・角谷和昭  
京都府・川口剛史  
福岡市・栗林文彦

千葉県・それにつけてもオヤツはカヘル  
???・月見ちひろ  
兵庫県・『バトルザウルス』  
広島市・益田瑞貴  
東京都・水上げむろ  
神戸市・宮崎智吉  
香川県・森治樹

（あいうえお順）

以上の者、「俺にも言わせろ！RPG編」の企画スタッフに任命する。企画スタッフは毎回意見を送ってこなければならぬ。いや、送ってほしい。送ってください。送ってね。

## 今回の募集内容

今回載せた意見に対する賛成・反対意見を送ってください。他にも、RPGに対する自分なりの意見やイラスト何でもOK。今回は、「こんな世界のRPGをしたい」（真面目にだよ）なんていう案も募集します。送ってくれた人は企画スタッフに任命します（スタッフになりたくなければ「任命しないで」と明記すること）。企画スタッフの使命は特にありませんが、お手紙を毎回送ってきてくれたらウレシイです。特典としては、ここの企画がパッケージソフトとして制作されたら、名前をスタッフロールで表示します。

さて、下の注意事項は必ず守ってくださいね。

1. 名指しでの批判（ゲーム名や人物名を出すこと）は禁止。  
「私はこう思っている」的な書き方にすること。
2. 字は汚なくてもいいから、文章はわかりやすく、ていねいに書くこと。
3. 住所と本名（ペンネームがあればペンネームも）を忘れないこと。
4. 今回は7月31日（当日消印OK）までに送ること。

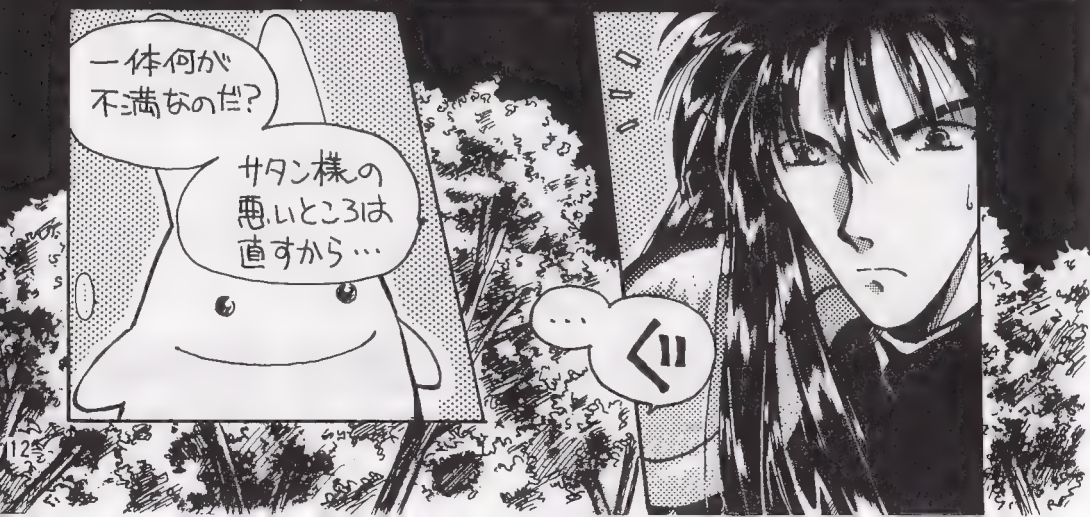
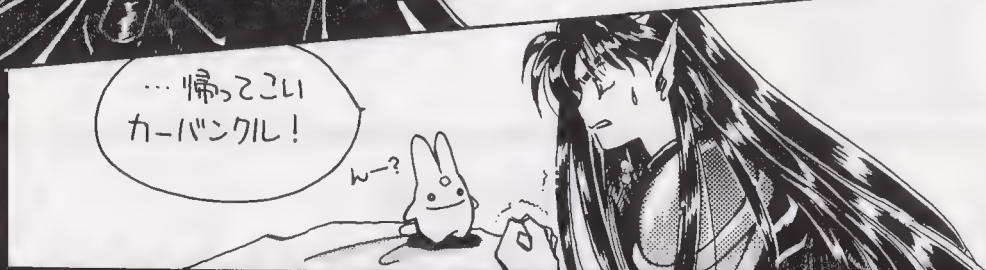
あて先、「RPGなら まっかせっなさーい！」係まで。

次回は『お茶をすすって討論会／世界設定（絶対本当）』

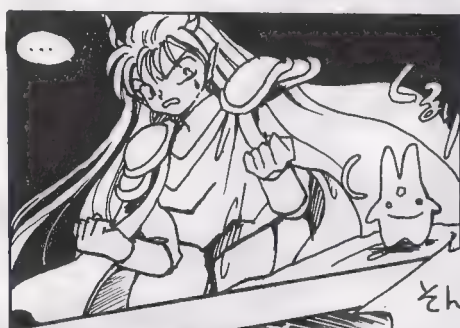
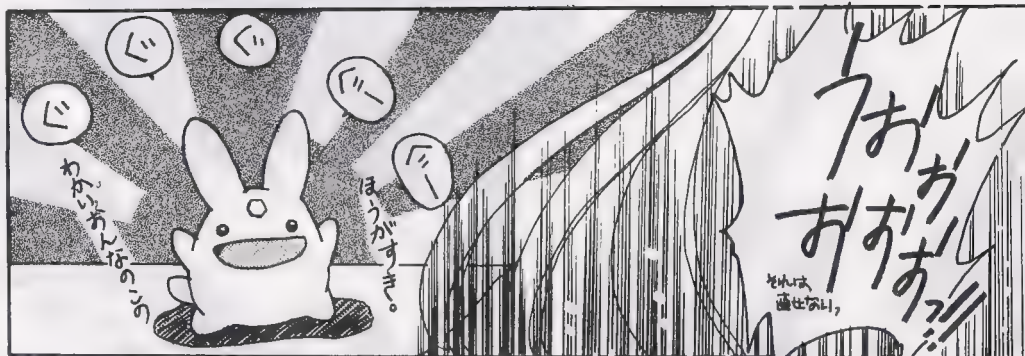


# その後のサタン様 (おまけのカーバンクル)

えきかりん、永樹。

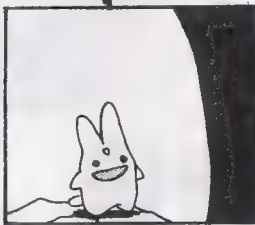
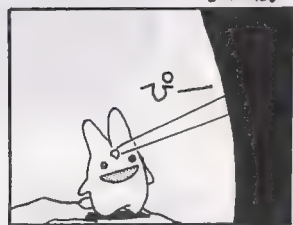






そんなのは  
ゆるさなあぁあ

死ねえっ!!!



うるさいよ  
カーバンクル

明日はやいん世から  
はやくぬこよ



その後のカーバンクル  
(おまけのサラン様)

終



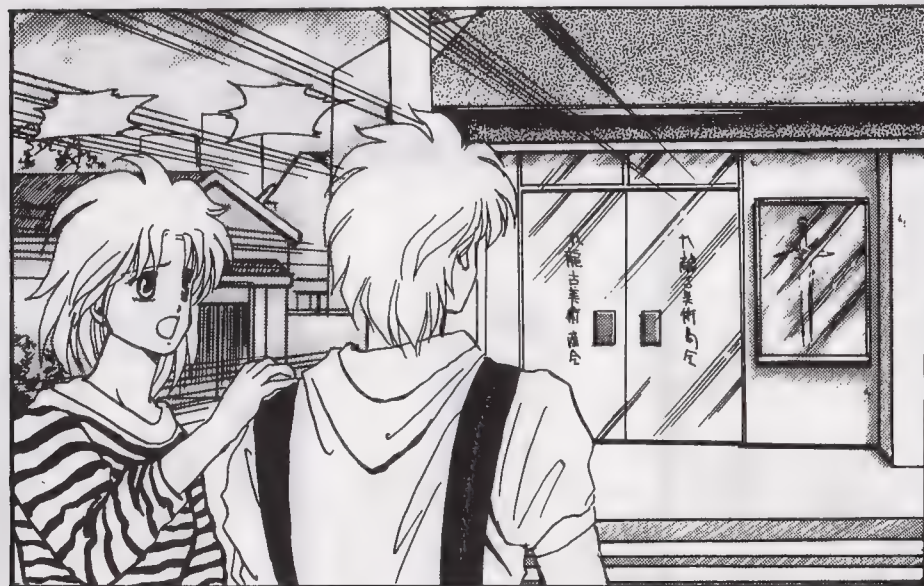
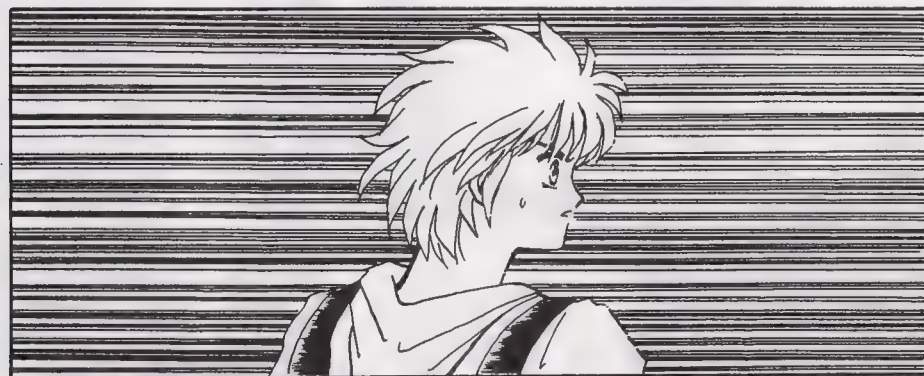
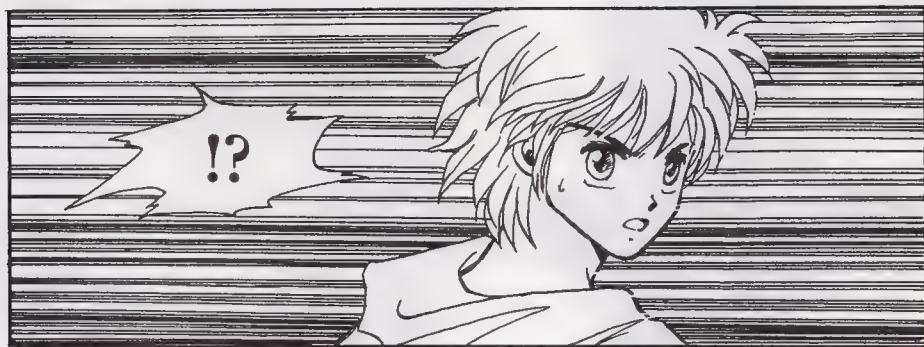


# 侍王転生奇伝

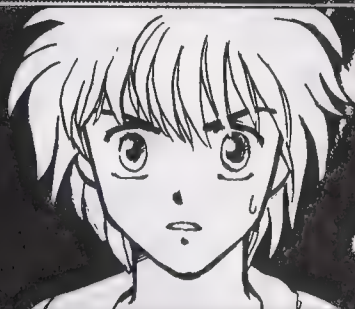
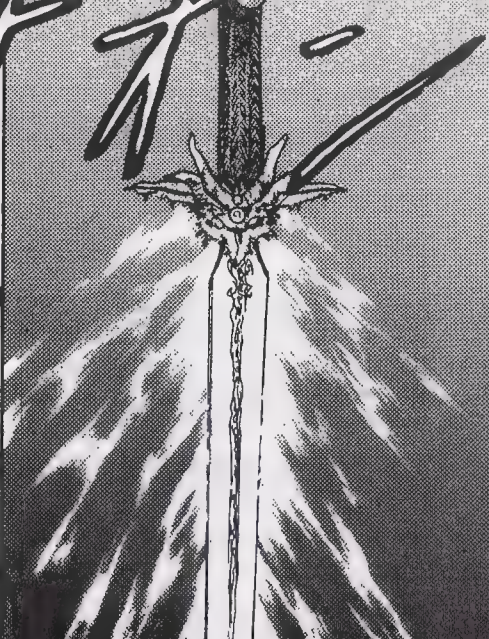
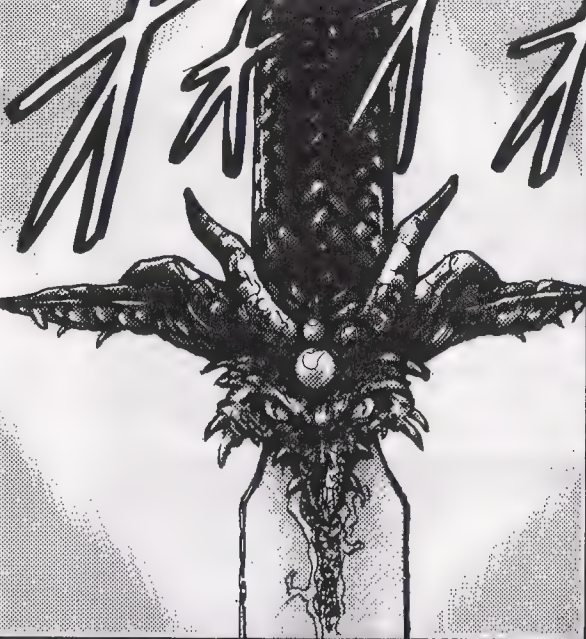
## 第二話 邂逅

オリジナルストーリー	猫庭王米光 漢河 ぶん	絵コンテ	ゾッド星島
キャラクターデザイン	漢河 ぶん	作画	氷樹 むう 龍王院 弘



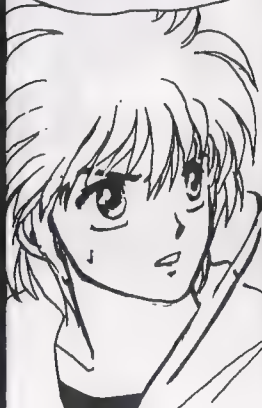






ほう……

おまえがこんな物に  
興味が  
あったとはなあ……



とうさん!?

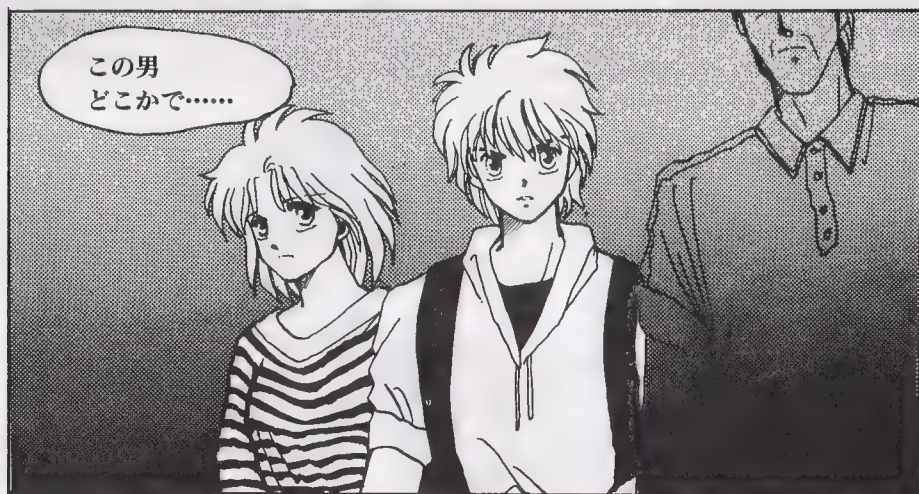
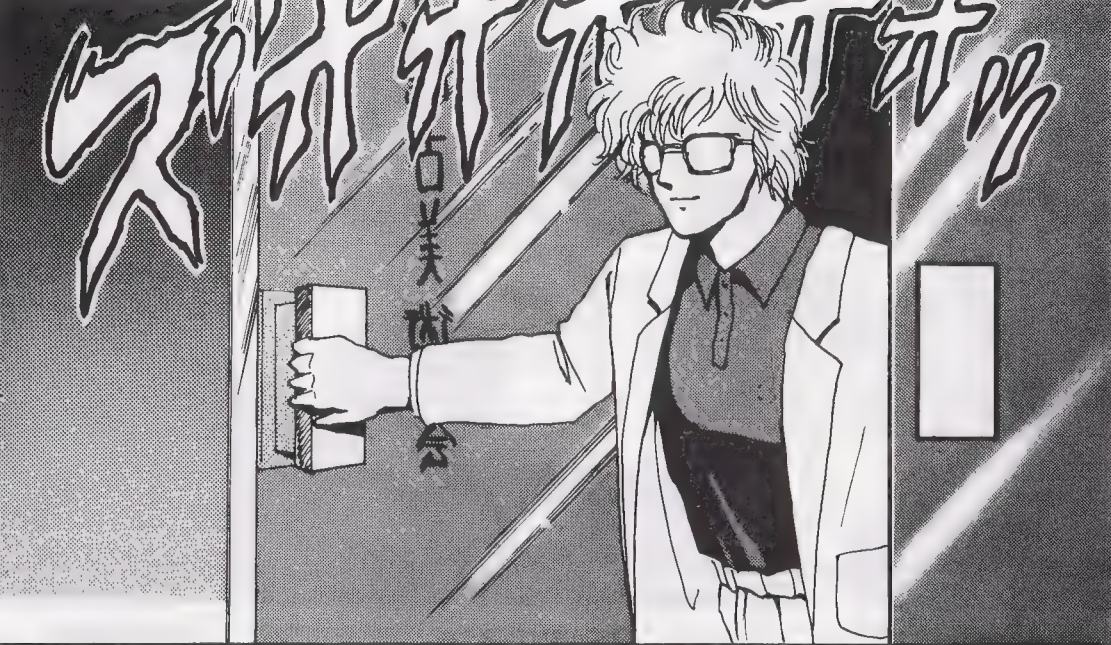
しかし こりや  
変わった  
剣だなあ



刀ですよ





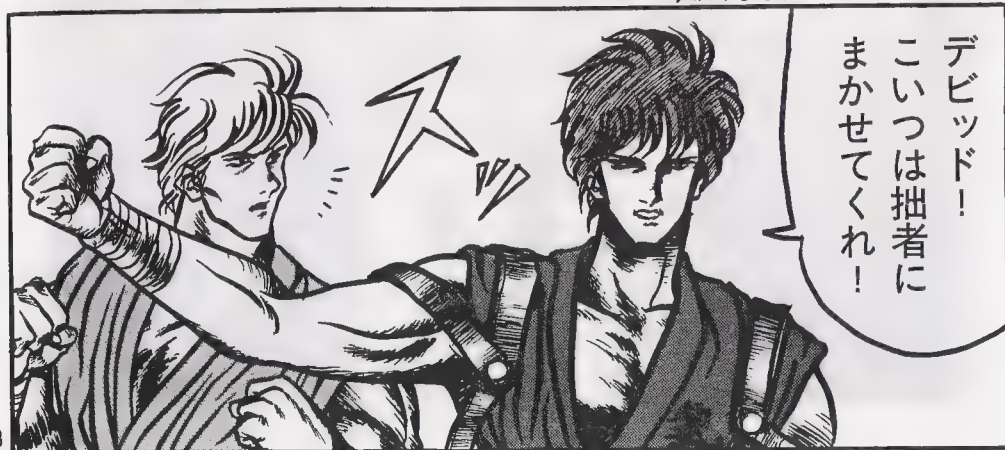




# おそろ地獄

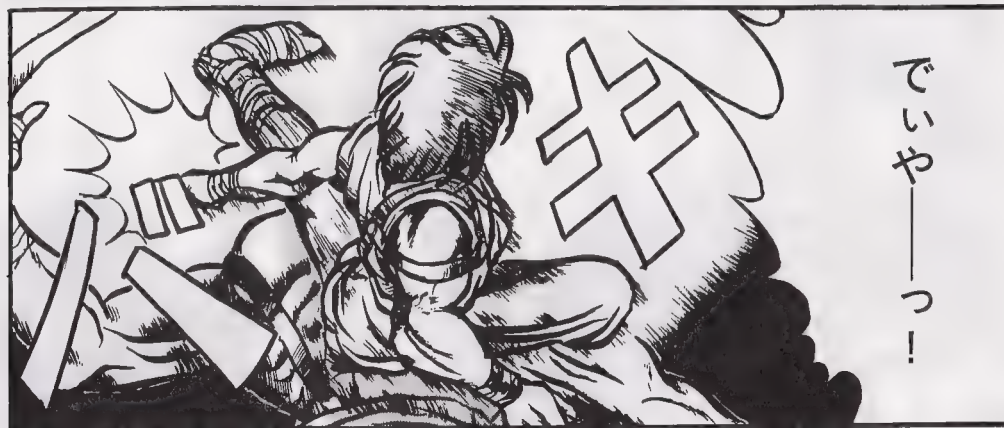


メガスドン ㊦



デビッド！  
こいつは拙者に  
まかせてくれ！





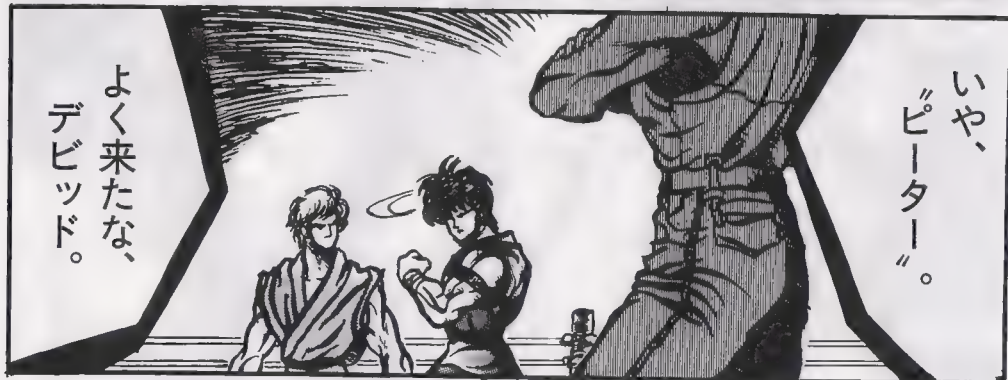




やったぜ、  
紫竜!



「<sup>サイファ</sup>碎破」は暗殺拳。  
ストリートファイト  
とは訳が違うぞ。



いや、  
“ピーター”。

よく来たな、  
デビッド。



な、なぜ  
その名を!?



き、貴様

デンプシイ!?

つづく



# おすもう地獄結果発表

## ついに決定！横綱ナイン！！

よく考えてみるとこの企画、なんと約半年前からスタートしてたんだ。

50名以上の応募者の皆様、どうも有難う。

6月15日、お相撲委員会員とゲスト“カットの王様”（計2名）の進行で“おすもう地獄”が開催され、以下の力士たちが勝利した。

9人の横綱たちには、コンパイルが太っ腹ならば賞品を贈呈するので、催促のハガキなんかをよこしちゃったりなんかしちゃったりしてちょーだいの広川太一郎。

“すらいむ”	横浜市／本田 晋也君
“フレバー1号”	岩手県／米沢 一成君
“キューティーすづき”	兵庫県／谷垣 伸治君
“山籠”	？
“サイバーキャット”	小田原市／鈴木 健久君
“はんぱんZ”	広島市／古俣 孝治君
“ランダー”	甲府市／遠藤 透君
“ランダー”	旭川市／秋山 雄一君
“闘う森のよーせー”	兵庫県／福井 淳君

## 番外 謎の忍者あらわる?!

前号のマンガに出てきた清宮 良君の“かづなり”も最終戦まで勝ち抜いてきたのだが、この時、コンパイル代表の謎の忍者によって、その横綱への道を閉ざされてしまったのだ。

この謎の忍者、噂によれば“カットの王様”が大阪から連れてきたらしい。それにしてもツイてないな一清宮君。



# HOTなLETTERS

あー体がだるい。最近とっても忙しいので、ほとんど毎日終電で家に帰っているから、睡眠時間がどんどん削られていくわけだよ、これが。そんな訳で、休みの日には爆睡状態に入ってしまうから、お昼前に目が覚める事なんかほとんどないぞ。つい先日なんか、起きたら夕方の5時だったよ。とっぺんばりのぶう。(←特に意味はない)



(広島県 有田 貢治)

いいぞ。ワカメ (笑)

ペンネームがほしいなあ。

誰か考えてくれないかなあ。

(長野県 三島 春美)

米光さんは、「激突壁車」がいいと言っていました。これよりもいいペンネームを思いついた人は、「激突壁車」を越えろ！」の係まで、どんなノリガキをください。採用されたペンネームは春美ちゃんが一生涯使ってくれます。私が絶対に使わせません。



(神奈川県 PN メリー大ボケかましの助)

「快傑ズバット」も観ろ。血のションベンが  
でるほどカッコイぞ。

あらためて こんぱいるのみなさん こ  
んにちは。

このあいだの『まどう1-2-3』のは  
つばいきねん ほくもいきました。

たなかさんが、いました。

ばすたと、ひっぶと、うえすとが、どら  
むかんのように、ぴちぴちしていたのを、  
おぼえています。

おわり。

(東京都 清宮 良)

ぴちぴち(笑)。



(香川県 森 治樹)

こんなの載せちゃっていいのかなー。  
次号からコンクラが出なくなったらおま  
えのせいだぞ。

コンパイルは、もうかっているんですか。

(千葉県 PN マンボウ2000)

いやー、みんながディスクステーションを  
買ってくれるから、コンパイルの社員は、みんな  
軽井沢に別荘を持っているんだよ……ああッ！  
返品の上積みダンボールがくずれるううッ！だ  
れか「真ゴルベ」の在庫を減らしてくれえッ！



(広島県 PN 亜ず)

最近、絵が丁寧になってきたような気がする。  
いいぞ。



コンクラ? 1号と一緒に送られて来た地下版の表紙、最初見た時何のイラストだかわからなかったんですよ。でもって魔導の資料を見た時、地下版の表紙があったもんだから、おや? と思って、何か関係があるのかなあと思ってよくよく見てみると、おお、もしやこの髪型は、まさかまさかの魔導の主人公じゃないですか! というわけで、今の今まで気付かなかったのです。あれは装甲魔導スーツなんでしょー (そんな気がする)。あれじゃあちょっとわかんないですよー。(以下略)

(福岡県 今村 光一)

コンクラ会員でない読者ちゃんのために説明すると、今の手紙にあった問題のイラストとゆーのが、これです。

それでは、このイラストを描いた龍王院弘先生にお話をうかがってみました。

「うるせー、バカ。」

先生、もう少し建設的なご意見を……

「失礼しました。私があのイラストを描いたのは、米光さんに頼まれたからです。」

『魔導物語1に出てくる装甲魔導スーツのデザインをやってちょー。氷樹せんせいにドット打ってもらうから。MS少女 (わかる奴にはわかる) みたいなのがいいなあ。ぷー』

『わかったよーん。ほえほえーん。』

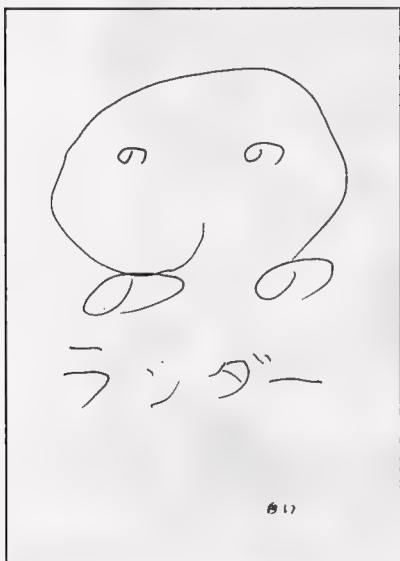
と、いったような会話が、私と米光さん



↑これ

との間でかわされ、できたものがあのイラストだったとゆー訳です。ところが、氷樹せんせいの手にかかってできたものが、皆さんが画面上で見たあれです。でも、ナスグレイブのデザインは、私があのイラストで描いたそのままだが採用されたんだよー。うらやましいだろー、へへーん。」

いつまでも少年の心を失わない龍王院弘先生でした (今年で28歳)。



(福岡県 野上 勇)

おい。

(愛知県 PN 茫然自失)

ランダー2枚目。  
何だかなー。





今回はページが少ないので前置きはなしね。

そーゆー訳でこのコーナーは……

# チクリ屋和也

のコーナーだあああっ！



無量寿のムクムクの作風。うまいねー。人物も描ければメカも描ける。Mマガで働かない？



それでは、前回のお取り置き分をやつてしまおう。コンクラ22号に載っていなかったの、不信に思っていた奴もたくさんいた事だろう。の宮崎智記君ネタだ。MSXマガジン5月号に載っているのを発見して以来、こりゃーすげー数の投稿がくるかな、と思っていたら、以外にも少なく、結局5通くらいしか来ませんでした。その中で紹介するのは、Mマガ以外の宮崎君ネタとのりピーの生写真(笑)を送ってきた、神戸市のPN リゲインD・Sマン君の手紙だぞ。

「ZAKI」と書いてある方は、MSXマガジン5月号、本名で書いてあるのは、ポプコム5月号で見付けたんです。ところでねえ、ZAKIくん、Mファンにもイラスト出してあげてください。そしたらまた私がみごとにチクリにかけて見せよう。ZAKI!君、キミはもう私の目から逃れられん!!フハハハハ……(悲しい……)」

宮崎君ネタの中では、おまえが一番ポイントが高かったぞ。のりピーの生写真をみた米光一成は、「こんどは森高千里と中山忍と円谷優子の生写真を送ってこい」と言っていたぞ。森高千里の生写真は、俺様もまってるぞ。

ところで、前回の「いちめて和也」のコーナーで、「水着を着たかわいい女の子」の絵を描いてこいと言ったのを覚えているかな?そーしたら、もーハガキが来る来る。コンクラ宛に来るハガキの半分近くが「いちめて和也」係だというのも、なんかとつても悲しいぞ。

そーゆー訳で、いきます。

## いちめて和也

のコーナー



1 神奈川県 PN おたつ(初)



2 新潟県 PN さゆら改めあまみ(2)



3 広島県 藤居 健二(初)



4 神奈川県 PN 沙羅(2)

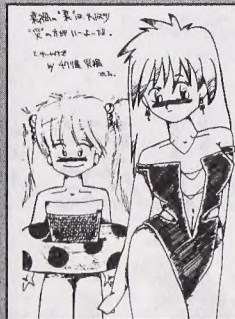




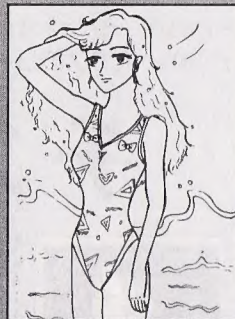
5 長崎県 PN  
絵本美希が好きっ(初)



6 福井県 PN クリム(2)



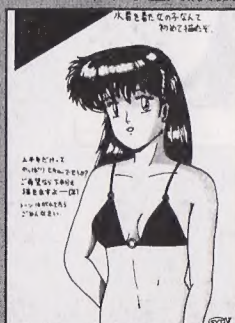
7 仙台市 PN  
チクリ屋災禍(初)



8 兵庫県 PN  
河原のヒロイン(初)



9 埼玉県 PN 斜線男(初)



10 東京都 PN  
ちちんぷいぷい魔人V(初)



11 福岡県  
阿川 文厚(初)

それぢやあこれからいぢめるぞ。

1と5はうまいです。特に1の人は、個人的に好みの絵なので、これからもどんどん送ってきてほしいぞ。2は前回よりも進歩の跡が見えてグーだ。3は今回届いたハガキの中では一番デッサンがしつかりしてんだけど、手足の指が野口英世だ。4は前回のと顔がまったく一緒だ。6は首がこわいぞ。7は、この絵を見て、誰かがチクってくることを期待して載せてみました。8は、デザイン課の主任の土下座工門先生のお気に入りだそうです。9は、このハガキを見た奴は口をそろえて「こわい」と言っていた。10は、「初めて水着の女の子を描いた」などとコメントしてますが、コンクラ編集部ではこいつの事をうそつきと呼んでいます(←特に根拠はない)。11は、人物と背景の力の入れかたに凄まじいギャップがあったて大笑いですねー。

それでは次回のお題ですけど、次号は9月発行予定なので、「体操服を着たかわいい女の子」(もおいやだ)です。今回にもまして君達の勇氣ある投稿を待たああつ!!

それでは最後に2枚ほど。



(与野市 PN  
ひとり紅星)

あまみさんも書いていた事なんです、俺様もやたらと胸のでかい女とか、露出度の高い服を着た女とか喜んで描いているような奴は嫌いです。でもこんなコーナーをつくってしまった俺。



(神奈川県 PN  
メリー大ケカましの助)

君はこのキャラクタを何歳くらいの設定で描いているのか。誰が見てもロリーだと思つぞ。



# コンパイルクラブ24 予告

## 次号は9月8日発行

一体いつになったらその全貌が明らかになるのか、作っているスタッフのみなさんでさえよくわかっていないという、「ランダーの冒険III」を大特集だ。また、次号からは遂に「ゾッド先生のしもべ」軍団を動き出させるかもしれない「侍王転生奇伝」もお楽しみに。

### 通信販売のお知らせ

現在、下記の商品を通信販売しています。

#### ディスクステーション

3号～4号	1980円 (外税方式)
5号～7号	1940円 (外税方式)
1990年1月号	2900円 (外税方式)
2月号～9月号	1940円 (外税方式)

#### ディスクステーション・スペシャル

春号	3980円 (外税方式)
初夏号	4800円 (外税方式)
夏休み号	3880円 (外税方式)
秋号	3880円 (外税方式)
クリスマス号	3880円 (外税方式)

#### ディスクステーション・デラックス

ルーンマスターII	3880円 (外税方式)
魔導師ラルバ総集編	3880円 (外税方式)

真・魔王ゴルベリアス	7800円 (外税方式)
アレスタII	6800円 (外税方式)
魔導物語1-2-3	8800円 (外税方式)

購入希望商品の総額に消費税の3%をプラスした金額に送料210円を加えて、現金書留か郵便小為替で、購入希望商品名と自分の住所、名前、電話番号をわかりやすい文字で記入して、

「通販で いやっほう (BY中島)」係まで送って下さい。到着後、一週間程度でお届け致します。

### コンクラ用原稿大募集

コンパイルクラブでは、会員・非会員を問わず、読者の原稿を常時募集しています。内容はどんなものでもOK。掲載されると内容に応じて原稿料が支払われます。

原稿の裏に、住所・氏名(ふりがなも忘れずに)・電話番号を記入して、

「原稿で びったん (BY中島)」係まで、送って下さい。

### コンパイルクラブ入会案内

コンパイルクラブに入会すると、以下のような豪華特典があります。

- ①会員証
- ②雑誌「コンパイルクラブ」
- ③コンクラ地下版
- ④豪華プレゼント(?)
- ⑤その他いろいろ
- ⑥おわり

### 入会方法

入会希望者は、定額小為替か100円以下の切手で、入会金0円・年会費1000円を

「入会で うっひゅるひー (BY中島)」係までお送り下さい。到着後、折り返し会員証をお送りします。

### コンパイルクラブ23

1990年7月8日発行

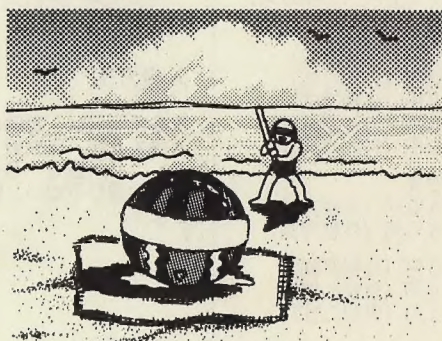
企画・製作	コンパイル
発行人	仁井谷 正充
編集人	米俣 和也
スタッフ	小猫 三毛蔵
	佐藤 轟天
	猫庭王 光米
	氷樹 むう
	復活のあねご
	まいけお
	けみ

すべての宛て先は

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210

株式会社コンパイル

『○○○○○』係まで



## のーみそこねこねコンパイル

210 CHANBORD HIROKO 17-5 OUSUGACHO MINAMIKU  
HIROSHIMA CITY 198 YEN KIKAKU SEISAKU COMPILE  
PHONE (082) 263-6165